

## JOGOS ELETRÔNICOS, JUVENTUDE CONTEMPORÂNEA E SOCIOINTERATIVIDADE

Antônio Vital Menezes de Souza<sup>1</sup> (UFS)  
Vinicius Silva Santos<sup>2</sup> (UFS)

### INTRODUÇÃO

O processo de desenvolvimento sociocultural de grupos sociais distintos implica numa crescente ampliação de repertórios e práticas de interação com diferentes produções culturais, estéticas e políticas. No tempo presente, a referência ao que denomino de historiografia ordinária da sociointeratividade mediada pelas tecnologias da informação e da comunicação implica numa tentativa de se compreender os meandros menos visíveis das práticas sociais menores, cotidianas, corriqueiras. Tal perspectiva tem nos permitido explicitar em diversos momentos das atividades enquanto pesquisadores, o estudo sistemático das mídias como campo fecundo de pertinência científica incontestada para efetuar uma hermenêutica crítica do presente, procurando anunciar possibilidades e desafios futuros para gerações cada vez mais submersas numa ecologia sociocognitiva, fundada em novas maneiras de viver, habitar e construir redes de relacionamento, convivência, pertencimento.

A análise de práticas sociais ordinárias contemporâneas e a produção de memórias coletivas tornam-se um desafio para os pesquisadores da área das ciências humanas e/ou sociais. Trata-se de um campo que se configura através de elementos de natureza fugidia,

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação (UFBA). Professor Adjunto do Campus Universitário Prof. Alberto Carvalho. Departamento de Educação de Itabaiana – DEDI. Pesquisador e Líder do SEMINALIS – Grupo de Pesquisa em Tecnologias Intelectuais, Mídia e Educação Contemporânea. E-mail: a.vmsouza@yahoo.com.br

<sup>2</sup> Mestrando em Educação (NPGED/UFS). Licenciado em Pedagogia. Especialista em Comunicação e Novas Tecnologias. Pesquisador e Membro do SEMINALIS – Grupo de Pesquisa em Tecnologias Intelectuais, Mídia e Educação Contemporânea. Campus Universitário Prof. Alberto Carvalho. Departamento de Educação de Itabaiana – DEDI. E-mail: vinnymil@yahoo.com.br

mestiça e caótica, no qual as clássicas noções de ordem, previsibilidade, unidade, permanência e grupo-controle, por exemplo, perdem sua referência de categorias para unidades hermenêuticas de sentido mais abertas, veiculando uma oposição fecunda no exercício sistemático da produção de conhecimentos científicos (Thompson, 1995).

O método historiográfico clássico, recorrente ao registro, sistematização de fontes, documentos e arquivos, erigidos em torno de elementos quantificáveis, mensurados pela recorrência linear aos fatos deve, envolver-se no tratamento crítico daquilo que os atores sociais produzem como artefato social e histórico, sem deixar de explicitar, nessa produção, o largo conjunto de *itinerâncias existenciais de pessoas* que agrupam profusão de sentidos a partir das experiências de vida, memórias e auto-hetero-formação, projetando-se num mosaico de partilhas, trocas simbólicas e condutas sociais coletivamente instauradas, em constantes arranjos e rearranjos de sentido.

O contexto contemporâneo no qual se originam e se produzem tais práticas exigem uma epistemologia da complexidade, multirreferencial e crítica. Ardoino (1999), Morin (2000), Burnham (1993), Macedo (2000), Barbier (2004), dentre outros vão trazer à tona a especificidade do método crítico e multirreferencial das situações formativas, educativas e sociais a partir da crítica ao domínio da razão moderna, da simplificação e reducionismo cientificista, ainda predominante nos meios acadêmicos.

Por isso mesmo, a análise de práticas sociais ordinárias deve englobar novos glossários, novos enredos e narrativas que situem as polifonias dos atores sociais em seus arranjos provisórios de sentido, novas maneiras de exercitar o registro do *presente-que-passa* através do reconhecimento segundo o qual é na temporalidade gerada pela experiência de mundo que se edificam os pontos de interseção entre acontecimentos, sentidos e relações que condensam pequenas porções concretas de *atos*: daqueles arranjos

de acontecimentos que por breves instantes favorecem a emergência de unidades de sentido, dispostas à interpretação.

Aqui, *atos*, *temporalidades* e *acontecimentos* são pontos estriados sob os quais as pesquisas em desenvolvimento, provocam novos olhares nos meios educacionais e formativos diversos que nos permitem explicitar outras dimensões que não apenas aquelas baseadas na dissecação dos objetos de pesquisa, mas que permitam tornar visível e dizível o engendramento de sujeitos, culturas, temporalidades, lugares, territórios, fronteiras e sentidos de subjetividades entrelaçadas, pulsionais e tensivas, tramando estéticas de sentido que exprimem, intensificam e *alteram* a suposta ordem da experiência.

Essa pesquisa, portanto, tem origem nesse itinerário epistemológico, metodológico e existencial. Trata-se de um dos projetos de pesquisa em desenvolvimento através do SEMINALIS - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Intelectuais, Mídias e Educação Contemporânea - que faz parte do Projeto de Pesquisa Piloto intitulado *Tecnocultura, Sociotecnia e Educação Contemporânea*. Este projeto piloto é formado por diferentes temáticas de estudo, ligados às linhas de pesquisa do SEMINALIS. O projeto intitulado *Uso de Mídias Sociointerativas no Estado de Sergipe (Brasil): jogos eletrônicos e juventude contemporânea*, por exemplo, integra a Linha 1, denominada *Produção, Utilização e Desenvolvimento de Mídias em Educação* em desenvolvimento na Universidade Federal de Sergipe e versa sobre os arranjos de redes socioculturais contemporâneas mediadas pelas tecnologias da informação e da comunicação, em especial, o uso dos jogos eletrônicos por adolescentes com idade entre 12 e 18 anos. Foram estabelecidas duas etapas para realização da pesquisa:

- 1) Identificação do perfil socioeconômico e cultural de usuários adolescentes, sendo importante delimitar:

- 1.1. Interesses comuns de usuários
- 1.2. Modos de Interação entre usuários
- 1.3. Influências dos jogos nas dimensões sociais, culturais e estéticas dos usuários

2) Análise das relações sociointerativas ocorridas através dos jogos eletrônicos através de:

- 2.1.Registros, documentação e sistematização de informações, com base nos métodos das abordagens (auto) biográficas, especificamente através de entrevistas intensivas, questionários fechados, filmagens etnográficas, relatos de vida, observação participante.

A escolha por esse instrumental teórico-metodológico tem como ponto de partida o método etnográfico crítico-constitutivo, inspirado nas articulações entre as idéias de Alfred Schutz, Guattari, Barbier, Pineau e Mehan. Inicialmente serão aplicados questionários fechados a 300 usuários de jogos eletrônicos, oriundos de diferentes regiões do Estado de Sergipe (100 usuários/litoral, 100 usuários /agreste e 100 usuários /semi-árido). O grupo-sujeito da pesquisa destinado às entrevistas intensivas, escrita de relatos de vida é composto por 30 jovens, usuários de jogos eletrônicos, também, oriundos de diferentes regiões do Estado de Sergipe. A pesquisa tem a duração prevista de 24 meses para sua realização. Os resultados dessa pesquisa serão divulgados semestralmente através de escrita e publicação de artigos científicos em eventos nacionais e internacionais, assim como a escrita de um livro ao final de todo trabalho, que socialize os resultados obtidos durante a realização da pesquisa.

## **2 DISCUSSÃO CONCEITUAL E/ OU TEÓRICA**

Desde o início do século XX, o interesse de pesquisadores pelos estudos relacionados às práticas sociais de interação tem sido recorrente nos diversos campos do conhecimento científico. O avanço tecnológico alcançado pelos grupos humanos,

especialmente nos últimos vinte anos, foi referendado pelas organizações produtivas do mundo globalizado como resultante da utilização e desenvolvimento de recursos, técnicas e instrumentos cada vez mais especializados na busca de controle e conhecimento da natureza. No destaque aos estudos desenvolvidos sobre os grupos humanos foi na sociologia clássica, na psicologia cognitiva e na psicologia social que a predominância de interesse pela estrutura e funcionamento de sistemas de interação atinge seu ápice, inclusive, quando se faz notar pela expansão dos estudos sobre a influência de modelos otimizadores das máquinas, cada vez mais comparadas ao desempenho do cérebro, artificializando-se em engenhocas poderosas que culminam no processamento, arquivamento e registro de (in) formações, dispostas em redes articuladas numa imensidão de conexões.

Entretanto, há muito o quê se avaliar quando se explora o campo da interação social, seu funcionamento, produção e mecanismos organizativos. Nesse sentido, explorar o campo das práticas sociais de interação é provocar olhares em torno da emancipação dos homens, considerando como ponto de partida a vivência e a produção de sentido com as quais se faz e se vive história. O problema da sociointeratividade remete, portanto, à questão da convivência humana, da ética e da formação cultural.

Nesse sentido pode-se dizer que as práticas sociais de interação humana são co-produzidas pelo conjunto de interatuações simbólicas e culturais de grupos humanos. É um processo complexo que merece especial destaque às questões da produção de significados sobre o vivido. Sem dúvidas, qualquer trabalho de investigação que demande o tratamento cuidadoso dessa questão não deve se abster de discutir o papel e a importância da história de vida dos sujeitos na constituição intrincada do que é denominado, aqui, de tecnocultura. Por isso mesmo, se faz necessário destacar a importância do trabalho cuidadoso com a

história de vida e a exploração heurística do método (auto) biográfico no processo de busca de compreensão de fenômenos como, por exemplo, a formação sociocultural da juventude contemporânea.

### **3 CULTURA, JUVENTUDE E TECNOLOGIAS: JOGOS ELETRÔNICOS E SOCIOTECNIA**

Neste final de década os estudos sobre a cultura, ciência e tecnologia alteram nosso olhar sobre o processo de mudanças sociais que resultam de agenciamentos coletivos sobre a vida humana. Existe toda uma dimensão socioformativa nas quais as produções culturais aparecem associadas a processos de mudança e às transformações sociais de primeira ordem: aquelas relacionadas às ações, gestos, condutas e práticas discursivas cotidianas. Em realidade, o homem contemporâneo afeta e é afetado pela existência de uma rede de relações sociotécnicas com humanos e não humanos, quer seja no âmbito do desenvolvimento científico, social, educacional ou ainda estético.

Nesse contexto, poder-se-ia afirmar que existem territórios de interação social que se sedimentam através de dispositivos sofisticados de relações sociais. Em tais territórios encontramos o germinar e o desenvolvimento de redes sociotécnicas cada vez mais complexas. Realizar uma análise de tais dispositivos técnicos no domínio das redes de relações sociotécnicas incide em procurar pontos de interseção entre coisas distintas: humanos e não-humanos. Entretanto, como território produzido através de práticas discursivas fecundas, é preciso questionar: o que distancia a natureza dos objetos técnicos do homem propriamente dito?

Os objetos técnicos são elementos que constituem redes (ligações, pontes, teias) entre os atores sociais e, nesse ínterim, interferem e se intercalam na elaboração de processos de fabricação da natureza e da sociedade, do próprio objeto e do sujeito. Nessa

perspectiva, a natureza humana se expressa na natureza dos objetos técnicos na medida em que ao criá-los, transforma-se a si mesmo. Nessa relação a história do homem é também a história de sua produção. Porém, essa complexidade é mais bem delineada quando passamos a discutir a relação entre ciência, sociedade, tecnologia.

Essa relação deve estar situada no âmbito das transformações culturais advindas da influência produzida pelas tecnologias da informação e da comunicação nos diversos campos da cultura, através da produção, uso e exploração em escala cada vez mais crescente de instrumentos midiáticos, demarcados pela intensa volatilidade, virtualidade, interatividade de dispositivos quantitativa e qualitativamente variados. O que significa tecnocultura, tomando como base a expressão conceitual de objetos técnicos?

O advento das redes telemáticas e os novos suportes digitais trouxeram à tona fortes expressões com os campos da presença, mediação e interação social em contextos variados de relações sociais. De pronto, o conjunto de experiências sociais de formação se vê amplamente afetado pelas sofisticadas teias de interferências mútuas proveniente das recentes produções de pesquisa. A ciência vai, assim, sendo produzida num estreito delineamento com a cultura, forjando terminologias específicas como o conceito de *tecnocultura* na tentativa de se aproximar da realidade fenomênica de modo mais concreto possível.

Porquanto, o conceito de tecnocultura situa o território escolar e outras constelações de sentido, configurando novas e diferentes relações com o espaço-tempo, presença-memória. Na tecnocultura os ambientes multiusuários, o uso da hipermídia, fortuitamente redefine a noção de experiência social no conjunto de interações sociocognitivas estabelecidas através de intensos movimentos de (des)encontro(s), pertencimento,

autonomia, auto-hetero-organização e deslocamento volitivo de identificação grupal e/ou comunitária.

O conceito de tecnocultura parece, aqui, fundamental. Tecnocultura pode ser definida como fenômeno que age como um mediador entre o homem e o mundo social, alterando características fundamentais da interação social, da relação do homem com o tempo/espço, da construção da subjetividade e da percepção do próprio corpo (aisthesis). Nesse contexto, tecnocultura e cibercultura são elementos indissociáveis. Existindo, pois, uma forte relação entre os termos “tecnocultura e cibercultura”. Tal relação promove o aparecimento de fenômenos específicos como a formação psicossocial através da qual se dá a experiência fenomênica da formação sociocultural, mediada pelas tecnologias da informação e da comunicação, inclusive dentro do espaço escolar.

A questão central a ser debatida nesse início de século é a constituição de campos de poder, discursos e práticas sociais, alteradas, mediadas e influenciadas pela tecnocultura. Por isso, pode-se afirmar que na experiência social a formação sociocultural se concretiza através das práticas sociais de natureza sociotécnica, intencionalmente projetadas para determinados fins (ideológicos, políticos, estéticos). Entretanto, a experiência sociotécnica se alarga quando muitas redes de formação sociocultural servem como territórios de mediação entre as novas culturas tecnológicas, criadas por ambientes de interatores-produtores e usuários ávidos pela interatividade intensiva que se configura através de acessos às redes e as novas experiências de comunicação, a partir da popularização e/ou acesso as tecnologias da informação e da comunicação (nesse caso os jogos eletrônicos) através de aparatos como o *Personal Computer* (PC) e/ou *Lans Houses*.



#### 4 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Esta pesquisa tem como base o paradigma interpretativo (fenomenológico-hermenêutico), a natureza mista de pesquisa (qualitativa e quantitativa) e o método etnográfico crítico-constitutivo como horizonte metodológico. Nessa perspectiva, Savoie-Zajc em *Introduction à la recherche en education* (2000: 171-198), destaca que a corrente interpretativa tem suas origens no pensamento de Max Weber, cujo centro de preocupação foi compreender as situações humanas e sociais através dos sentidos que as pessoas dão às suas experiências. No paradigma interpretativo o pesquisador se volta para a produção de conhecimentos demarcados pela interatividade dos sujeitos. A pesquisa de base interpretativa procura na interação estabelecida entre os indivíduos e seu meio, o conhecimento enraizado: permite ao pesquisador compreender “do interior” do grupo estudado, uma cultura, um contexto, uma temporalidade. Nesse sentido, o paradigma interpretativo se desenvolve através das epistemologias de natureza qualitativa.

Portanto, a relação entre caráter interpretativo e a natureza qualitativa é bastante pertinente para a compreensão desse tipo de paradigma de pesquisa. A opção pelo método etnográfico crítico-constitutivo ocorre primeiramente quando apropriamos a etnografia como um método de densa formulação, imprimindo-lhe uma adjetivação mais próxima com os objetivos a partir de uma caracterização e uma adjetivação específica: a crítico-constitutiva. Isso posto é preciso esclarecer que a aplicação indiscriminada da etnografia como método, decorre de um desconhecimento sobre sua história e evolução nas ciências humanas e sociais. Triviños (1987) informa que a origem do pensamento etnográfico toma corpo a partir dos trabalhos de Malinowski em uma prática de antropologia descritiva e experimental. Nessa pesquisa, se aborda a etnografia em suas relações com a fenomenologia social de Schutz, cuja preocupação central é com o caráter psicossocial e

singular das relações de sujeitos humanos com o mundo-vida, descrevendo os processos de desvelamento dos sujeitos ante os fenômenos do mundo social e cultural estudado. Os principais instrumentos a serem utilizados são os seguintes: a observação participante ativa, o jornal de bordo, a entrevista intensiva (livre e semidirigida) e o relato (auto) biográfico, escrito a partir das interações mantidas em campo durante a realização da pesquisa.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, a inserção de atores sociais em ciberespaços mantém-nos em contato com um conjunto de atividades de exploração de ambientes virtuais, tais como jogos eletrônicos, redes sociais de relacionamento, chat, wikis, blogs e outros. Em realidade tais artefatos sociotécnicos se articulam a outros tantos como, por exemplo, celulares, câmeras digitais, ipods e os próprios PCs e contribuem para a realização de atividades que ganham complexidade e sofisticação. Portanto, o universo da sociointeratividade no âmbito da tecnocultura possibilita a concretização de instâncias de poder, campos de poder, cuja funcionalidade se engendra através de práticas sociais direcionadas à “produção de novas gerações”, nas quais são dispostas manobras capazes de efetivar ricas (ou não) experiências de formação sociocultural, pedagogicamente instituídas, projetadas, vivenciadas nos limiares da mídia em seus mecanismos de desterritorialização incessante. Cabendo-nos, portanto, questionar a partir de então que sentido tais reflexões projetam dentro do campo teórico e experiencial da memória humana e suas relações com os objetos sociotécnicos oriundos (formadores) da tecnocultura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARDOINO, Jacques. **Les Avatars de l'Éducation**. Paris: PUF, 1999.
- BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Plano, 2004.
- BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- BURNHAM Teresinha. **Complexidade, multirreferencialidade, subjetividade: três referências polêmicas para a compreensão do currículo escolar**. Em Aberto, Brasília, v. 12, n. 58, p. 3-13, 1993.
- CARDOSO, Gustavo. **A mídia na Sociedade em Rede: filtros, vitrines, notícias**. Rio de Janeiro: Editora FG, 2007.
- COSTA, Rogério. **A cultura digital**. 2 ed. São Paulo: Publifolha, 2003.
- DEMARAIS, Danielle. [et al.], 1996. **Pratiques des histoires de vie, au carrefour de la formation, de La recherche e de l'intervention**. Paris : Harmattan.
- FERRAROTTI, Franco. **Histoire et histoires de vie: la méthode biographique dans lês sciences sociales**. Traduit de L'italien par Marianne Modak. Paris: Librairie des Meridiens, 1983.
- LINARD, Monique. **Biographie Éducative: une approche multimédia des idées et des personnes**. Paris : Institut National de Recherche Pédagogique, 2000.
- MACEDO, Roberto Sidnei. **A Etnopesquisa Crítica e Multirreferencial na Ciências Humanas e na Educação**. 1. ed. Salvador-BA: EDUFBA,, 2000.
- MORIN, Edgar; MOIGNE, J-L. **A Inteligência da Complexidade**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2000.
- PINEAU, Gaston. **Produire sa vie: autoformation et autobiographie**. Paris: Edilig, 1983.
- PINEAU, Gaston; LE GRAND, J. **Les histoires de vie**. Paris: PUF, 1993.
- THOMPSON, John. **Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação**. Petrópolis: Vozes, 1995.